



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS
ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 047 437
⑫ Número de solicitud: 9200124
⑬ Int. Cl.º: G07F 17/34

⑭

SOLICITUD DE PATENTE

A2

⑮ Fecha de presentación: 10.04.91

⑯ Fecha de publicación de la solicitud: 16.02.94

⑰ Fecha de publicación del folleto de la solicitud: 16.02.94

⑱ Solicitante/es: Gestion de Patentes y Marcas-
Gespamar, S.L.
Alfonso Gómez 6
Madrid, ES

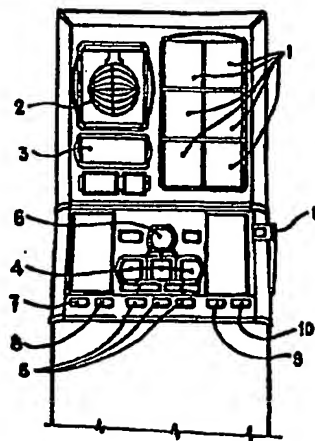
⑲ Inventor/es: Garcia de Marina Cruz, Jesús

⑳ Agente: Cobas Barrios, Luis

㉑ Título: Máquina de juego recreativa y de azar.

㉒ Resumen:

Máquina de juego recreativo y de azar.
La máquina parte del juego convencional de multiproyectores (4) a través de los que es obtenible una combinación de signos susceptible de premio, colaborando con ellos otro multiproyector (6) en funciones de comodín trasladable a una de las ventanas (4) mediante pulsadores (5) asociados a los respectivos multiproyectores (4), y con un bombo de lotería (2) que permite suministrar un premio de consolación. De acuerdo con la invención la máquina cuenta además con una serie de paneles (1), que preferentemente consistirán en la reproducción gráfica de cartones de lotería, habiéndose previsto que estos cartones (1) se vayan encendiendo secuencialmente a medida que van transcurriendo partidas sucesivas en las que no exista premio y siendo a su vez iluminables los "números" de dichos "cartones" mediante varios accionamientos seguidos del bombo (2).



DESCRIPCION

Objeto de la invención

La presente invención se refiere a una máquina de juego, concretamente a una máquina recreativa y de azar, de las que suministran a los jugadores premios en metálico, máquina que ha sido concebida y estructurada en orden a potenciar las posibilidades de premio para el jugador, y, en consecuencia, para que resulte más atractiva frente a este último.

Antecedentes de la invención

Son conocidas máquinas recreativas, que funcionan mediante la introducción de una moneda o un grupo de monedas y que incorporan un juego de ventanillas o multiproyectores de imágenes, generalmente en número de tres, donde en cada jugada aparecen tres figuras que establecen una combinación susceptible de premio para el jugador. Evidentemente en máquinas de este tipo la participación del jugador en el desarrollo y resultado final de la jugada es nula.

Al objeto de incrementar la participación del jugador en el desarrollo del juego, son conocidas también máquinas que, con las mismas ventanillas o multiproyectores anteriormente citados, incorporan además una ventanilla o multiproyector complementario, constitutivo de una especie de "comodín", que en un determinado momento puede sustituir a cualquiera de las imágenes o figuras de la combinación principal, actuando sobre uno de los pulsadores previstos al efecto y correspondientes a cada uno de los multiproyectores de la combinación principal, de manera que en determinadas circunstancias el jugador tiene la opción de modificar dicha combinación principal y no premiada, tratando de conseguir otra combinación que se encuentre incluida en la tabla de premios.

Siempre dentro de esta línea de aumentar las probabilidades de premio para el jugador, son también conocidas máquinas que, partiendo de la estructura anteriormente expuesta, incorporan además un bombo de lotería que también en determinadas circunstancias puede ofrecer un premio de consolación al jugador.

Descripción de la invención

La máquina de juego recreativo y de azar que la invención propone constituye un nuevo paso adelante en esta línea de potenciar la participación del jugador en el desarrollo del juego y de potenciar las posibilidades de premio.

Para ello de forma más concreta y a partir de la estructuración convencional citada, la máquina que se preconiza centra sus características en el hecho de incorporar, en una zona apropiada de su frontal, una serie de paneles representativos de juegos de azar, como por ejemplo cartones de lotería, asistidos por un circuito complementario que determinan el encendido secuencial de los mismos en función del número de partidas jugadas sin obtención de premio, estando a su vez los circuitos de iluminación de dichos paneles relacionados con el circuito de puesta en marcha del convencional bombo giratorio, para su activación una serie determinada de veces, completando la iluminación de los paneles y casillas, concretamente a base de los números obtenidos en el giro de dicho bombo.

La máquina dispone además en el citado frontal de juego de una ventanilla rectangular, preferentemente situada bajo el bombo giratorio de lotería en la que se proyectan las cifras o símbolos de juego que se representan en cada uno de los paneles citados, con los valores concedidos por el bombo giratorio, actuando también dicha ventanilla como indicador del premio especial obtenido y de las monedas a devolver.

Descripción de los dibujos

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo y en su única figura, se ha representado una vista en alzado frontal de una máquina de juego recreativo y de azar realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

Realización preferente de la invención

De acuerdo con las formas conocidas, la máquina está constituida por un mueble cuya parte frontal superior está ocupada totalmente por la puerta, y que conforma el tablero de juego, en el que se sitúan las tres ventanillas (4), ó multiproyectores de imágenes o figuras que componen el plan de ganancias y el correspondiente comodín (6), situando en posición inferior los correspondientes pulsadores (5), que permiten jugar con el comodín (6) para tratar de obtener jugada de premio; en una posición lateral superior se ha dispuesto unos cartones de bingo o lotería (1), ó representación de otros juegos de azar, preferentemente en número de seis; en el otro lateral una amplia ventanilla a través de la cual se aprecia la existencia de un bombo de lotería (2) y debajo de ésta una ventanilla proyectora (3). Así mismo se incluyen otros datos y proyectores comunes en este tipo de máquinas, así como el monedero (11).

En estas condiciones, y para mayor claridad expositiva, seguidamente se describe el proceso de juego:

El jugador podrá introducir monedas de 25 ó 100 Pt. En este último supuesto, la máquina devolverá el cambio automáticamente, transcurridos unos segundos, salvo que el jugador pulse el botón "juegue" (10) que le permite acumular el dinero depositado para partidas posteriores, quedando reflejado el número de partidas pendientes en el dígito correspondiente a los créditos. Al pulsar el botón de "juegue", (10) que acciona un microcontacto que a su vez activa un relé de seguridad o esperando cinco segundos, con lo que se realiza esta operación automáticamente, se proyectan combinaciones de figuras en las ventanillas (4). A los pocos segundos se interrumpe el ciclo y, si la combinación obtenida en las ventanillas en línea (4), coincide con alguna de las del plan de ganancias, se obtendrá el premio correspondiente.

En un número aleatorio de veces, si no se ha obtenido combinación ganadora y en caso de que se iluminen los botones se "pulse" (5), se podrá optar por traspasar el símbolo de la ventanilla superior (6) ó comodín de la ventanilla (4) de la línea que corresponda al botón pulsado. Esta operación podrá efectuarse de 1 a 5 veces, según indique el dígito correspondiente a los avances y siempre

dentro de una sola partida.

Hasta aquí la máquina no difiere de una máquina convencional de este tipo.

En cada partida de juego que no se consiga premio en la ventana de proyección en línea (4), ni aún utilizando los avances de comodín (8) correspondientes, la máquina concede un bono que irá iluminando correlativamente del uno al seis paneles simuladores de cartones de bingo (1) ó representativos de otros juegos de azar, situados en la parte derecha, el séptimo bono iluminará el spot o número central de cada panel (1), el octavo bono ilumina las cuatro esquinas y el noveno ilumina la súper línea, o posible continuación, en la décima partida sin premio se ilumina el botón "bingo" (7) o juego de azar representado en los paneles (1) y al pulsarlo o automáticamente si se esperan unos segundos, girará el bombo (2) y se proyectará un número que hará que se ilumine el coincidente en los paneles de luces (1) y como esta operación se repite cinco veces, se iluminarán cinco números al mismo tiempo que se cantan, mediante un dispositivo sonoro y si en su colocación coinciden con alguna de las combinaciones previstas en el plan de ganancias, la máquina pagará la suma de los premios obtenidos, sin que esta suma supere en ningún caso las 500 Pt; y se termina un ciclo de bonos, al tiempo que se apagan los paneles de luces.

La ventana proyectiva (3) tiene diferentes apli-

caciones, ya que permite reflejar convenientemente los números de bingo o símbolos de juego que se representen en cada uno de los paneles (1) y que el bombo (2) va proporcionando, según se explicó anteriormente; así mismo actúa como contador de monedas que va devolviendo como premio obtenido e incluso indica el valor del premio especial.

La máquina se complete con dos pulsadores: (8) para cobrar premio y (9) para jugar a doble o nada, ya que lleva incorporado un mecanismo de doble o nada y su entrada en juego permite al jugador doblar o perder los premios obtenidos en combinaciones ganadoras que no superen 10 veces el importe del precio de la partida. La no utilización del mecanismo permite el cobro del premio obtenido, por tanto es utilizable a voluntad del jugador. El premio máximo obtenido no es nunca superior a 500 Pt por partida.

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan.

Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación, siempre y cuando ello no suponga una alteración a la esencialidad del invento.

Los términos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre con carácter amplio y no limitativo.

REIVINDICACIONES

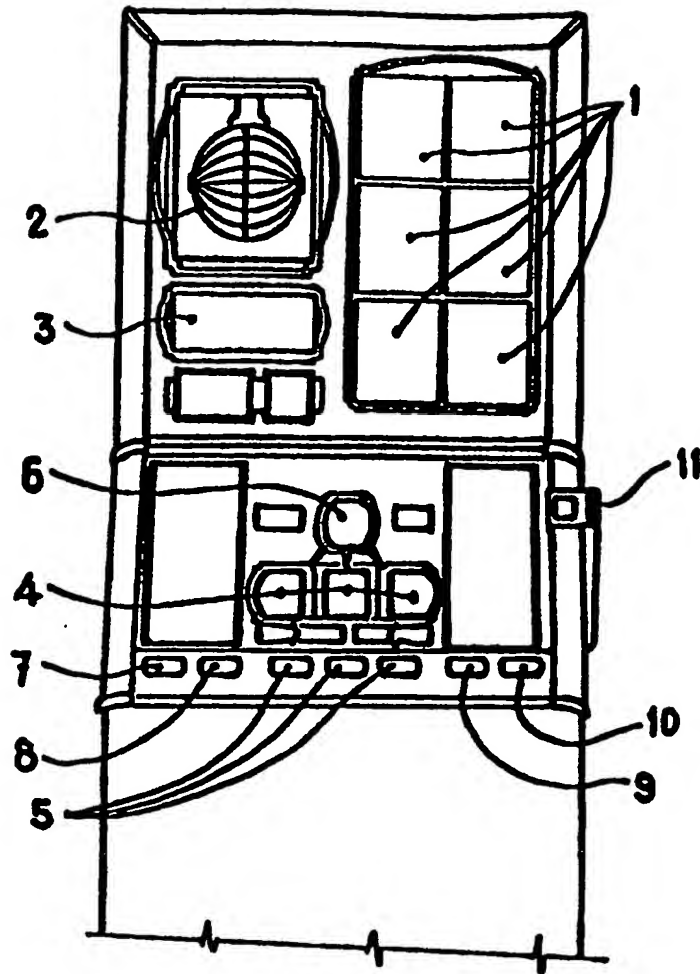
1. Máquina de juego recreativo y de azar, que siendo del tipo de las que comprenden un mueble con monedero y panel frontal de juego en el que aparecen tres ventanas o multiproyectores de imágenes, determinantes de combinaciones susceptibles de premio, una ventana o multiproyector complementario constitutivo de un comodín trasladable a cualquiera de los multiproyectores de la combinación principal con la colaboración de respectivos botones pulsadores, para modificar dicha combinación principal, un bombo de lotería para premios de consolación y un pulsador de doble o nada cuyo resultado aparece en una ventana asociada, esencialmente se caracteriza porque en un lugar apropiado de su frontal, preferentemente al bombo de lotería (2), incorpora una pluralidad de paneles (1), representativos de impresos de un determinado juego de azar, dentro de cuyos impresos se establece a su vez un determinado número de casillas o zonas iluminables consecutivamente con la colaboración de un circuito complementario, habiéndose previsto que dicho circuito complementario sea un circuito

contador que va iluminando consecutivamente las casillas en función de las partidas sin obtención de premio, y con la particularidad de que los circuitos de iluminación de los paneles (1) están relacionados con el circuito de puesta en marcha del bombo giratorio (2) para activación de este último, un número predeterminado de veces, al completarse la iluminación de los paneles y casillas (1), reflejándose secuencialmente los números suministrados por los sucesivos giros del bombo (2) en los citados paneles (1).

2. Máquina de juego recreativo y de azar, según reivindicación primera, caracterizada porque los citados paneles (1) representan cartones de lotería, preferentemente en número de seis.

3. Máquina de juego recreativo y de azar, según reivindicación primera, caracterizada porque dispone además de una ventana (3), preferentemente situada bajo el bombo giratorio (2), materializada también en un multiproyector en el que aparecen las cifras o símbolos de juego que, suministradas por el bombo giratorio (2), son trasladadas a los paneles (1), actuando finalmente dicho multiproyector también como indicador del premio especial obtenido.

2 047 437





OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS
ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 047 437

⑫ Número de solicitud: 9200124

⑬ Int. Cl.º: G07F 17/34

⑭

SOLICITUD DE PATENTE

A2

⑮ Fecha de presentación: 10.04.91

⑯ Fecha de publicación de la solicitud: 16.02.94

⑰ Fecha de publicación del folleto de la solicitud:
16.02.94

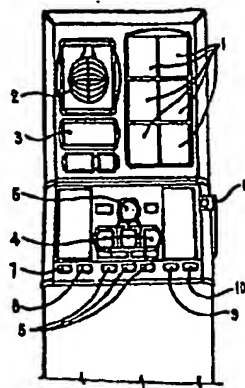
⑱ Solicitante/es: Gestion de Patentes y Marcas-
Gespamar, S.L.
Alfonso Gómez 6
Madrid, ES

⑲ Inventor/es: García de Marina Cruz, Jesús

⑳ Agente: Cobas Barrios, Luis

㉑ Título: Máquina de juego recreativa y de azar.

㉒ Resumen:
Máquina de juego recreativo y de azar.
La máquina parte del juego convencional de multi-
proyectores (4) a través de los que es obtenible una
combinación de signos susceptible de premio, cola-
borando con ellos otro multiproyector (6) en funcio-
nes de comodín trasladable a una de las ventanas
(4) mediante pulsadores (5) asociados a los respec-
tivos multiproyectores (4), y con un bombo de lo-
tería (2) que permite suministrar un premio de con-
solação. De acuerdo con la invención la máquina
cuenta además con una serie de paneles (1), que pre-
ferentemente consistirán en la reproducción gráfica
de cartones de lotería, habiéndose previsto que estos
cartones (1) se vayan encendiendo secuencialmente
a medida que van transcurriendo partidas sucesivas
en las que no exista premio y siendo a su vez ilumina-
bles los "números" de dichos "cartones" mediante
varios accionamientos seguidos del bombo (2).



DESCRIPCION

Objeto de la invención

La presente invención se refiere a una máquina de juego, concretamente a una máquina recreativa y de azar, de las que suministran a los jugadores premios en metálico. Máquina que ha sido concebida y estructurada en orden a potenciar las posibilidades de premio para el jugador, y, en consecuencia, para que resulte más atractiva frente a este último.

Antecedentes de la invención

Son conocidas máquinas recreativas, que funcionan mediante la introducción de una moneda o un grupo de monedas y que incorporan un juego de ventanillas o multiproyectores de imágenes, generalmente en número de tres, donde en cada jugada aparecen tres figuras que establecen una combinación susceptible de premio para el jugador. Evidentemente en máquinas de este tipo la participación del jugador en el desarrollo y resultado final de la jugada es nula.

Al objeto de incrementar la participación del jugador en el desarrollo del juego, son conocidas también máquinas que, con las mismas ventanillas o multiproyectores anteriormente citados, incorporan además una ventanilla o multiproyector complementario, constitutivo de una especie de "comodín", que en un determinado momento puede sustituir a cualquiera de las imágenes o figuras de la combinación principal, actuando sobre uno de los pulsadores previstos al efecto y correspondientes a cada uno de los multiproyectores de la combinación principal, de manera que en determinadas circunstancias el jugador tiene la opción de modificar dicha combinación principal y no premiada, tratando de conseguir otra combinación que se encuentre incluida en la tabla de premios.

Siempre dentro de esta línea de aumentar las probabilidades de premio para el jugador, son también conocidas máquinas que, partiendo de la estructura anteriormente expuesta, incorporan además un bombo de lotería que también en determinadas circunstancias puede ofrecer un premio de consolación al jugador.

Descripción de la invención

La máquina de juego recreativo y de azar que la invención propone constituye un nuevo paso adelante en esta línea de potenciar la participación del jugador en el desarrollo del juego y de potenciar las posibilidades de premio.

Para ello de forma más concreta y a partir de la estructuración convencional citada, la máquina que se preconiza centra sus características en el hecho de incorporar, en una zona apropiada de su frontal, una serie de paneles representativos de juegos de azar, como por ejemplo cartones de lotería, asistidos por un circuito complementario que determinan el encendido secuencial de los mismos en función del número de partidas jugadas sin obtención de premio, estando a su vez los circuitos de iluminación de dichos paneles relacionados con el circuito de puesta en marcha del convencional bombo giratorio, para su activación una serie determinada de veces, completando la iluminación de los paneles y casillas, concretamente a base de los números obtenidos en el giro de dicho bombo.

La máquina dispone además en el citado frontal de juego de una ventanilla rectangular, preferentemente situada bajo el bombo giratorio de lotería en la que se proyectan las cifras o símbolos de juego que se representan en cada uno de los paneles citados, con los valores concedidos por el bombo giratorio, actuando también dicha ventanilla como indicador del premio especial obtenido y de las monedas a devolver.

Descripción de los dibujos

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo y en su única figura, se ha representado una vista en alzado frontal de una máquina de juego recreativo y de azar realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención. Realización preferente de la invención

De acuerdo con las formas conocidas, la máquina está constituida por un mueble cuya parte frontal superior está ocupada totalmente por la puerta, y que conforma el tablero de juego, en el que se sitúan las tres ventanillas (4), ó multiproyectores de imágenes o figuras que componen el plan de ganancias y el correspondiente comodín (6), situando en posición inferior los correspondientes pulsadores (5), que permiten jugar con el comodín (6) para tratar de obtener jugada de premio; en una posición lateral superior se ha dispuesto unos cartones de bingo o lotería (1), ó representación de otros juegos de azar, preferentemente en número de seis; en el otro lateral una amplia ventanilla a través de la cual se aprecia la existencia de un bombo de lotería (2) y debajo de ésta una ventanilla proyectora (3). Así mismo se incluyen otros datos y proyectores comunes en este tipo de máquinas, así como el monedero (11).

En estas condiciones, y para mayor claridad expositiva, seguidamente se describe el proceso de juego:

El jugador podrá introducir monedas de 25 ó 100 Pt. En este último supuesto, la máquina devolverá el cambio automáticamente, transcurridos unos segundos, salvo que el jugador pulse el botón "juegue" (10) que le permite acumular el dinero depositado para partidas posteriores, quedando reflejado el número de partidas pendientes en el dígito correspondiente a los créditos. Al pulsar el botón de "juegue", (10) que acciona un microcontacto que a su vez activa un relé de seguridad o esperando cinco segundos, con lo que se realiza esta operación automáticamente, se proyectan combinaciones de figuras en las ventanillas (4). A los pocos segundos se interrumpe el ciclo y, si la combinación obtenida en las ventanillas en línea (4), coincide con alguna de las del plan de ganancias, se obtendrá el premio correspondiente.

En un número aleatorio de veces, si no se ha obtenido combinación ganadora y en caso de que se iluminen los botones de "pulse" (5), se podrá optar por traspasar el símbolo de la ventanilla superior (6) ó comodín de la ventanilla (4) de la línea que corresponda al botón pulsado. Esta operación podrá efectuarse de 1 a 5 veces, según indique el dígito correspondiente a los avances y siempre

dentro de una sola partida.

Hasta aquí la máquina no difiere de una máquina convencional de este tipo.

En cada partida de juego que no se consiga premio en la ventana de proyección en línea (4), si aún utilizando los avances de comodín (6) correspondientes, la máquina concede un bono que irá iluminando correlativamente del uno al seis paneles simuladores de cartones de bingo (1) o representativos de otros juegos de azar, situados en la parte derecha, el séptimo bono iluminará el spot o número central de cada panel (1), el octavo bono ilumina las cuatro esquinas y el noveno ilumina la súper línea, o posible continuación, en la décima partida sin premio se ilumina el botón "bingo" (7) o juego de azar representado en los paneles (1) y al pulsarlo o automáticamente si se esperan unos segundos, girará el bombo (2) y se proyectará un número que hará que se ilumine el coincidente en los paneles de luces (1) y como esta operación se repite cinco veces, se iluminarán cinco números al mismo tiempo que se cantan, mediante un dispositivo sonoro y si en su colocación coinciden con alguna de las combinaciones previstas en el plan de ganancias, la máquina pagará la suma de los premios obtenidos, sin que esta suma supere en ningún caso las 500 Pt; y se termina un ciclo de bonos, al tiempo que se apagan los paneles de luces.

La ventana proyectiva (3) tiene diferentes apli-

caciones, ya que permite reflejar convenientemente los números de bingo o símbolos de juego que se representen en cada uno de los paneles (1) y que el bombo (2) va proporcionando, según se explicó anteriormente; así mismo actúa como contador de monedas que va devolviendo como premio obtenido e incluso indica el valor del premio especial.

La máquina se completa con dos pulsadores: (8) para cobrar premio y (9) para jugar a doble o nada, ya que lleva incorporado un mecanismo de doble o nada y su entrada en juego permite al jugador doblar o perder los premios obtenidos en combinaciones ganadoras que no superen 10 veces el importe del precio de la partida. La no utilización del mecanismo permite el cobro del premio obtenido, por tanto es utilizable a voluntad del jugador. El premio máximo obtenido no es nunca superior a 500 Pt por partida.

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan.

Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación, siempre y cuando ello no suponga una alteración a la esencialidad del invento.

Los términos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre con carácter amplio y no limitativo.

REIVINDICACIONES

1. Máquina de juego recreativo y de azar, que siendo del tipo de las que comprenden un mueble con monedero y panel frontal de juego en el que aparecen tres ventanas o multiproyectores de imágenes, determinantes de combinaciones susceptibles de premio, una ventana o multiproyector complementario constitutivo de un comodín trasladable a cualquiera de los multiproyectores de la combinación principal con la colaboración de respectivos botones pulsadores, para modificar dicha combinación principal, un bombo de lotería para premios de consolación y un pulsador de doble o nada cuyo resultado aparece en una ventana asociada, esencialmente se caracteriza porque en un lugar apropiado de su frontal, preferentemente al bombo de lotería (2), incorpora una pluralidad de paneles (1), representativos de impresos de un determinado juego de azar, dentro de cuyos impresos se establece a su vez un determinado número de casillas o zonas iluminables consecutivamente con la colaboración de un circuito complementario, habiéndose previsto que dicho circuito complementario sea un circuito

contador que va iluminando consecutivamente las casillas en función de las partidas sin obtención de premio, y con la particularidad de que los circuitos de iluminación de los paneles (1) están relacionados con el circuito de puesta en marcha del bombo giratorio (2) para activación de este último, un número predeterminado de veces, al completarse la iluminación de los paneles y casillas (1), reflejándose secuencialmente los números suministrados por los sucesivos giros del bombo (2) en los citados paneles (1).

2. Máquina de juego recreativo y de azar, según reivindicación primera, caracterizada porque los citados paneles (1) representan cartones de lotería, preferentemente en número de seis.

3. Máquina de juego recreativo y de azar, según reivindicación primera, caracterizada porque dispone además de una ventana (3), preferentemente situada bajo el bombo giratorio (2), materializada también en un multiproyector en el que aparecen las cifras o símbolos de juego que, suministradas por el bombo giratorio (2), son trasladadas a los paneles (1), actuando finalmente dicho multiproyector también como indicador del premio especial obtenido.

30

35

40

45

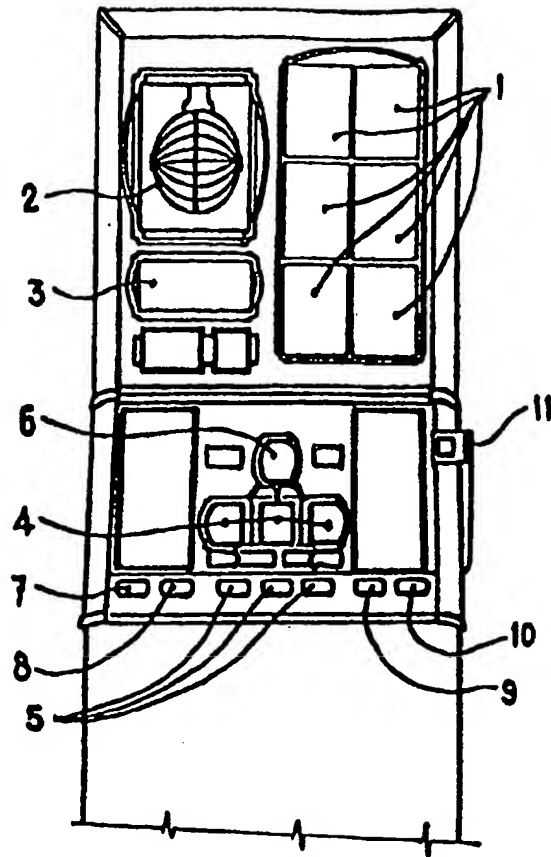
50

55

60

65

2 047 437



ANCHOR 16141

SPANISH OFFICE OF
TRADEMARKS AND PATENTS
SPAIN

(11) Publication No. ES 2 047 437
(21) Application No. 92300124
(31) Int. Class. G07F 17/34

(12) PATENT REQUEST

A2

(22) Presentation Date: 04/10/91

(71) Petitioner(s): Gestion de Patentes y Marcas
Gaspamar, S.L.
Alfonso Gómez 6
Madrid, Spain

(43) Publication date of the petition: 02/16/94

(72) Inventor(s): Garcia de Marina Cruz, Jesús

(43) Publication date of the petition sheet 02/10/94

(74) Agent: Cobas Barrios, Luis

(54) Title: Máquina de juego recreativa y de azar
(Gaming machine of chance)

(57) Summary

[figure]

Gaming machine of chance

The machine shares the conventional game of multiprojectors (4) through which a combination of possible prize winning signs are obtainable and, in collaboration with these other multiprojectors (6) as a function of a wild card which may be shifted to one of the windows (4), among push buttons (5) associated with the respective multiprojectors (4) and with a lottery drum (2) which permits the supply of a consolation prize. According to the invention the machine has further a series of panels (1), which will preferably consist in the graphical reproduction of lottery cards, where it is foreseen that these cards (1) light up sequentially as successive plays elapse without a prize and where in turn the "numbers" of said cards may be illuminated via various actions followed by the drum (2).

DESCRIPTION

Object of the invention

This invention refers to a gaming machine, specifically to gaming machine of chance, and to those which provide the player with prizes in metal tokens, a machine which has been designed and structured in order to bolster the prize structure for the player and, as a consequence, so that the machine then becomes more attractive to the player.

Background of the invention

Under the known gaming machines, which operate with the introduction of a coin or a set of coins and which incorporate a set of image windows or multiprojectors, generally three in number, where in each play, three figures appear which establish a possible prize-winning combination for the player. Evidently in machines of this type, the participation of the player in the development of the final outcome of the game is nil.

With the object of increasing the participation of the player in the development of the game, machines are also recognized, that, with the same windows and multiprojectors previously cited, furthermore incorporate a complementary window or multiprojector, comprising a type of "wild card" which at any determined moment can replace any of the images or figures of the main combination, by pressing on the one of the push buttons foreseen for the purpose, and corresponding to each one of the multiprojectors of the main combination, so that in given circumstance the player has the option of modifying these main combination which does not yield a prize, and tries to achieve another combination which is in the table of prizes.

Again within this line of increasing the probabilities of a prize for the player, those machines are also recognized that, starting from the previously stated structure, incorporate in addition a lottery drum which under determined circumstances may also offer a consolation prize to the player.

Description of the invention

The gaming machine of chance that the invention proposes constitutes a new step forward in this line of bolstering player participation in the development of the game and increasing the possibilities of a prize.

For that in a more definitive form and starting from the conventional structuring cited, the machine that is recommended centers its features on the fact of incorporating, in an appropriate zone on its front, a representative series of gaming panels, such as for example lottery cards, assisted by a complementary circuit which determines their sequential lighting as a function of the number of games played without obtaining a prize, and the lighting circuits of these panels are in turn related with the circuits for spinning the conventional drums, for their activation a determined series of times, completing the lighting of the panels and window, specifically based on the numbers obtained on spinning this drum.

The machine in addition has a rectangular window on the cited front of the game, preferably located below the spinning lottery drum in which are projected the game figures and symbols which are represented in each one of the cited panels, with the values given by the spinning drum, with said window also acting as an indicator of the special prize obtained and the coins to be returned.

Description of the Drawings

In order to complement the description which is being realized and with the purpose of aiding a better understanding of the invention's features, a single sheet of plans accompanies this descriptive note, as an integral part thereof, in which with an illustrative and non-restrictive sense, in its only figure, a frontal view of a gaming machine of chance is represented, according to the object of this invention.

Preferential realization of the invention

According to the recognized forms, the machine is constituted by a piece of furniture, the upper front part of which is fully covered by the door, which forms the gaming panel, in which 3 windows are located (4), or image multiprojectors or figures which compose the winning plan and the corresponding wild card (5), located at the lower position of the corresponding push buttons (6), which permit playing with the wild card (5) to try to obtain a prize winning play; in an upper lateral position some bingo or lottery (1) cards have been arranged, or representations of other games of chance, preferably six in number; on the other side is a wide window through which the existence of a lottery drum (2) can be perceived and below this is a projector window (3). Likewise, other common data and projectors in this type of machine are included, as well as the money slot (11).

Under these conditions and for greater clarity in explanation, hereunder the game process is described:

The player may introduce coins of 25 or 100 Pts. On this latter supposition, the machine automatically returns the change, after a few seconds, except when the player pushes the "play" button (10) which permits accumulating the money deposited for subsequent plays, which is reflected in the number of plays remaining in the digit corresponding to the credits. On pushing the "play" button, (10) which activates a microswitch which in turn activates a safety relay or after waiting five seconds, performs this operation automatically, and combinations of figures are projected in the windows (4). After a few seconds the cycle is interrupted, and, if the combination obtained in the windows in line (4), coincides with any of the winning plans, the corresponding prize will be obtained.

After a random number of times, upon not managing to obtain a winning combination and in the event the "press" buttons (5) light up, one can opt to transfer the symbol of the upper window (6) or wild card from the window (4) of the line which corresponds to the button pushed. This operation may be performed from 1 to 5 times, as the digit indicates corresponding to the advances and always

within a single play.

Up until now the machine does not differ from a conventional machine of this type.

In each game play that does not manage a prize in the projection window in line (4), not even using the corresponding advances of the wild card (6), the machine grants a bonus which will be illuminated with respect to from one to six simulator panels of bingo cards (1) or representative of other games of chance, located on the right hand part, the seventh bonus will illuminate the central spot or number of each panel (1), the eighth bonus illuminates the four corners and the ninth the super line, or possible continuation, on the tenth play without a prize the "bingo" button (7) is illuminated or game of chance represented on the panels (1) and on pushing it or automatically, after waiting for a few second, the drum (2) will spin and a number will be projected which will make the coincident one light up on the lamp panel (1) and as this operation repeats five time, five numbers will light up at the same time as singing by means of a sound device and if in their placement they coincide with some of the numbers foreseen in the winning plan, the machine will pay the sum of the prized obtained, without it exceeding 500 Pt under any circumstances; and the bonus cycle terminates, at which time the panels of lights go out.

The projection windows (3) have different applications, since it conveniently permits displaying appropriately the bingo numbers and games symbols which are represented in each one of the panels (1) and which the drum (2) is supplying, as explained previously; thus it acts as a coin counter which returns money as a prize is obtained and inclusively indicates the value of the special prizes.

The machine is completed with two push buttons (8) to cash the prize and (9) to play double or quits, since it carries a double or quits mechanism and its entry into the game permits the play to double or lose the prizes obtained in winning combinations which do not exceed 10 times the amount of price of one play. Not using this mechanism permits the cashing of the prize obtained, therefore it is used at the player's discretion. The maximum prize obtained is never greater than 500 Pt. per play.

It is not necessary to make this description more extensive, since any expert in the material understands the scope of the invention and the advantages which may be derived therefrom.

The materials, shape, size and layout of the elements will be open to variation, whenever it does not suppose a modification in the essence of the invention.

The terms which are described in this note should be always be taken in a broad and unrestricted sense.

CLAIMS

1. Gaming machine of chance, which is of the type which include a piece of furniture with the money slot and front gaming panel in which three windows or image multiprojectors appear, thus determining the prize winning combinations, one complementary window or multiprojector forming a wild card which may be transferred to anyone of the multiprojectors of the main combination, with the assistance of the respective push buttons, in order to modify said principal combination, a lottery drum for consolation prizes and a double or quits push button, the result of which appears in an associated window, essentially is characterized in that at an appropriate place on its front, preferably on the lottery drum (2), it incorporates a multiplicity of panels (1), representative of prints of a determined game of chance, within which prints are established in turn a determined number of slot windows or zones illuminated consecutively with the assistance of a complementary circuit, where it is foreseen that said complementary circuit is a counting circuit which illuminates the slot windows consecutively as a function of the plays made without obtaining a prize, and with the specificity that the lighting circuits of the panels (1) are related with the circuit of starting up the spinning drum (2) for the latter's activation a determined number of times, on completing the lighting of the panels and slot windows (1), sequentially reflecting the numbers supplied by the successive spins of the drum (2) on the cited panels (1).

2. Gaming machine of chance, according to the first claim, characterized because the cited panels (1) represent lottery cards, preferably six in number.

3. Gaming machine of chance, according to the first claim, characterized in that it has an additional window (3), preferably located below the spinning drum (2), which also consists of multiprojector in which appear the numbers and play symbols, supplied by the spinning drum (2), are shifted to the panels (1), with said multiprojector finally acting also as an indicator of the special prize obtained.

[figure]

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.